AMSTERDAM

Essential Edition

Een spel van Stefan Feld voor 1 - 4 spelers vanaf 14 jaar

Inhoudsopgave

Spelbeschrijving 1
Spelmateriaal 2
Voorbereiding 4
Individuele voorbereiding 4
Spelverloop 6
Opbouw en uitleg van de kaarten 6
Fase I: Kaarten omdraaien en kiezen 7
Fase II: Dobbelstenen gooien en grondstoffen nemen 7
Fase III: Acties uitvoeren 8
Fase IV: Einde van de ronde 12
Aanvullende regels 12
Einde van het spel en puntentelling 13
Uitbreiding 1: Gespecialiseerde arbeiders 14
Uitbreiding 2: Geheime opdrachten 15
Uitbreiding 3: Handelaar op de zwarte markt 15
Uitbreiding 4: Extra markttegels 16
Solovariant 16

Spelbeschrijving

Ga mee naar Amsterdam!

Jullie zijn invloedrijke Amsterdamse kooplieden die aan het einde van de 19e eeuw handeldrijven. Jullie laten allerlei goederen vervaardigen en vervoeren deze goederen naar de pakhuizen bij de haven, om ze vervolgens wereldwijd te verhandelen. Verbeter je reputatie en prestige door winstgevende handel, goed geplande stadsuitbreidingen en belangrijke functies en posities weloverwogen te bekleden.

In elke ronde kiezen de spelers een nieuwe kaart en 2 van de 6 dobbelstenen die grondstoffen opleveren. Grondstoffen zijn van cruciaal belang om het spel te winnen. Door grondstoffen te gebruiken kunnen de spelers kaarten activeren, huizenblokken in bezit nemen en schepen verplaatsen om goederen naar de pakhuizen te brengen. Vaardigheden en een vooruitziende blik zijn nodig om jezelf naar de overwinning te werken. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, is de winnaar.

Spelmateriaal

Basisspel:

- **1 speelbord**

- **1 rondebord**

- **1 rondeteller**

- **40 actiefiches**
  om aan te geven dat een geactiveerde kaart gebruikt is

- **36 goederenfiches** – *4 per soort*

Opmerking: om de kleuren van de grondstoffen beter te kunnen onderscheiden, is er voor elke kleur een speciaal symbool. Deze symbolen staan op het speelbord, de kaarten en diverse fiches.

- **16 markttegels**

- **40 munten**
  30x 1 gulden *10x 3 gulden*

- **25 straffiches**

- **1 startspelerwapen**

- **186 grondstoffiches**
  in zwart, bruin, paars, roze, oranje en grijs

Per kleur: *15× waarde 1,* *8× waarde 3,* *8× waarde 5*
vanaf nu grondstoffen genoemd

Belangrijk: vanaf nu worden grondstoffen met waarde X altijd beschreven als "X grondstoffen".

Voorbeeld: "ontvang 1 grondstof" betekent dat je een grondstof naar keuze met waarde 1 ontvangt.

- **6 dobbelstenen**
  in zwart, bruin, paars, roze, oranje en grijs

- **132 speelkaarten**
  54 ambachtslieden (groen) *54 gebouwen (blauw)* *24 buurt-plattegronden (beige)*

achterkant:

- 6 buurttegels

- 12 dokwerkers – *2x lichtblauw, 2x roodbruin, 2x wit, 2x goudgeel, 2x lichtroze en 2x lichtgroen*

- 1 stoffen zak

- 10 “x5“ vermenigvuldigingsfiches

- 1 addendum met uitleg over de kaarten en fiches/tegels

Uitbreiding 1: Gespecialiseerde arbeiders pag. 14

- 1 opzichter
- 1 deurwaarder

Uitbreiding 2: Geheime opdrachten pag. 15

- 42 opdrachten

Uitbreiding 3: Handelaar op de zwarte markt pag. 15

- 1 Stefan Feldfiguur

Uitbreiding 4: Extra markttegels pag. 16

- 8 markttegels

4x CA *4x CB*

Persoonlijk spelmateriaal

in de spelerskleuren rood, groen, geel en blauw

- 1 spelersbord

- 1 draaischijf

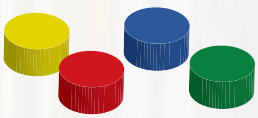
Een draaischijf bestaat uit 2 gedeelten: een draaigedeelte en een basisgedeelte. Leg het draaigedeelte in het gat van het basisdeel zodat het kan draaien.

- 15 eigendomsfiches

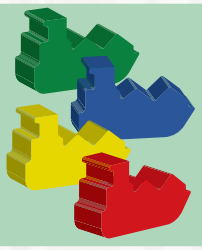
- 1 scoretegel “100/200“

- 1 Amstelsteen

om de volgorde van de spelers op de Amstel mee aan te geven



- 1 vrachtschip



- 1 roeiboot

- 2 overzichtskaarten

Voorbereiding

1) Leg het **speelbord** in het midden van de tafel. Op het bord staat de stad Amsterdam en zijn haven.

- De stad is onderverdeeld in **6 buurten**. Elke buurt heeft een eigen kleur, herkenbaar aan de kleur van de daken en de grondstofsymbolen. Elke buurt bestaat uit **6 huizenblokken**.
- In de haven zijn **9 grote pakhuizen** en **4 kleine pakhuizen** met **ankerplaatsen** (herkenbaar aan een ankersymbool) en **6 steigers** (herkenbaar aan een kraansymbool) voor het laden van goederen en om dokwerkers aan boord te nemen. Alles is verbonden door een lichtblauwe waterweg, waarover de spelers hun vrachtschepen verplaatsen.
- De **rivier de Amstel** stroomt over 19 velden door de stad (het laatste grote veld telt als 1 veld) en passeert hierbij 4 bruggen.
- Rechts onderaan het speelbord is het **depot** waar de dokwerkers die hun eindbestemming bereikt hebben, worden geplaatst.
- Links onderaan het speelbord is de **zwarte markt** met 9 goederenvelden.
- Langs de rand van het speelbord loopt het **puntenspoor** met de velden 0–100.

2) Stop alle **goederenfiches** (vanaf nu goederen genoemd) in de stoffen zak. Trek vervolgens 1 voor 1 de goederen uit de zak en plaats ze willekeurig open op de 36 huizenblokken. Zorg ervoor dat de grondstofsymbolen op het speelbord zichtbaar blijven.

3) Stop alle **dokwerkers** in de stoffen zak. Trek vervolgens steeds **2** dokwerkers tegelijk uit de zak en plaats ze per paar op de steigers, tot alle steigers gevuld zijn.

! **Belangrijk:** zorg dat op een steiger nooit 2 dokwerkers in dezelfde kleur staan of een dokwerker op een steiger in de eigen kleur staat. Als dit gebeurt, stop je 1 of beide dokwerkers terug in de stoffen zak en trek je opnieuw.

4) Stop de **6 buurttegels** in de stoffen zak en trek hier vervolgens weer een aantal tegels uit (**aantal spelers – 1, dus 2 tegels in een spel met 3 spelers**). Leg de tegels open naast het speelbord. Leg hier 1 niet getrokken buurttegel gedekt naast, zodat ook tijdens het spel zichtbaar is hoeveel punten spelers kunnen verdienen als ze de meeste eigendomsfiches in de betreffende buurten hebben. Leg de overgebleven buurttegels terug in de doos. Deze worden in dit spel niet gebruikt.

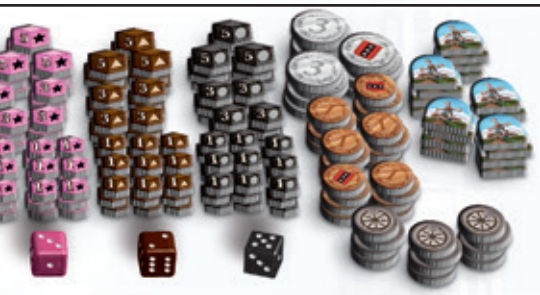
individuele voorbereiding

13) Elke speler kiest een kleur (rood, groen, geel of blauw) en neemt het volgende spelmateriaal in deze kleur:

- **1 scoretegel "100/200"** die naast het puntenspoor wordt gelegd.
- **1 spelersbord** en **2 overzichtskaarten** die de speler voor zich neerlegt.
- **1 tweedelige draaischijf.** Leg het basisgedeelte naast je spelersbord. Leg de kleinere draaischijf in het midden van het basisgedeelte. Op de draaischijf staan 6 dobbelstenen (1-6) en 1 pijl die wijst naar de uitgang. Het basisgedeelte heeft 7 vakken. Tijdens het spel plaats je grondstoffen op de vakken en neem je grondstoffen van het vak waar de witte pijl naar wijst.

  Opmerking: je mag de grondstoffiches altijd omwisselen voor grondstoffiches met andere waarden om ruimte op de draaischijf te besparen.
- **1 roeiboot** die op het veld "0/100" van het puntenspoor wordt geplaatst.
- **1 vrachtschip** dat op het startveld in de haven van van de overeenkomende kleur geplaatst wordt (ook herkenbaar aan het kraansymbool).
- **15 eigendomsfiches** die op het woonhuis van je spelersbord worden geplaatst.

5) Leg het **rondebord** bij het speelbord.



6) Sorteer de **16 markttegels** aan de hand van de achterkant “A” en “B” en schud deze afzonderlijk. Leg ongezien 2 “A” tegels en 2 “B” tegels terug in de doos. Maak een gedekte stapel met de 6 “B” tegels onderop en de 6 “A” tegels bovenop (zo wordt er in ronde 1 – 6 met de “A” tegels gespeeld en in ronde 7 – 12 met de “B” tegels) en leg de stapel naast het speelbord. Neem de bovenste tegel en leg deze open onder de stapel.

7) Sorteer de **kaarten** aan de hand van de kleur van de achterkant en schud ze afzonderlijk. Leg de 3 stapels gedekt naast het speelbord.

8) Leg de **rondeteller** op het eerste veld van het rondebord zodat het venster de aanvullende regels voor de huidige ronde weergeeft. Zie ook “Aanvullende regels” op pagina 12. Elke ronde wordt de rondeteller een veld opgeschoven.

Opmerking: als je wilt beginnen met een korter spel, kun je ervoor kiezen om 10 rondes te spelen in plaats van 12. De rondeteller wordt dan op veld 3 geplaatst en je hebt dan maar 5 markttegels “A” en “B” nodig.

9) Sorteer de **grondstoffen** op kleur en waarde en leg ze in een algemene voorraad naast het speelbord.

10) Leg de **6 dobbelstenen** onder de grondstoffen in dezelfde kleur.

11) Sorteer de **munten** op waarde en leg ze, samen met de **actiefiches** en **straffiches**, als voorraad naast het speelbord.

12) De 6 “x5” vermenigvuldigingsfiches blijven eerst in de doos. Pas als het nodig is, komen ze in het spel (zie pagina 12).

- **1 Amstelsteen** die op het donkerblauwe startveld van de Amstel wordt geplaatst. De stenen worden opgestapeld op het startveld, de volgorde wordt bepaald door de stenen uit de zak te trekken.

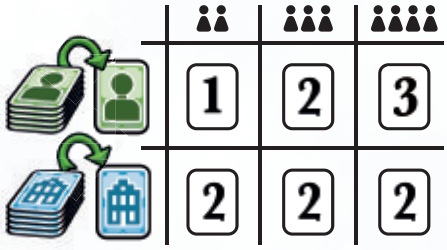
Opmerking: de positie van de Amstelstenen bepaalt de speelvolgorde tijdens het spel (dus ook al bij de volgende 2 stappen op de volgende pagina). De **volgorde** is van voor naar achteren en als de stenen gestapeld zijn, van boven naar beneden.

- **1 gulden** als startkapitaal. Leg het geld op de geldbuidel op je spelersbord. Het geld moet altijd goed zichtbaar zijn voor alle spelers.

- De speler die aan het begin van het spel of tijdens het spel vooraan staat op de Amstel, krijgt het **startspelerwapen** en is de startspeler.

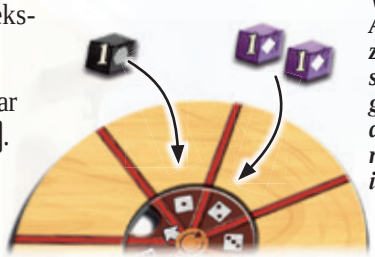
Onder het spelersbord is plaats voor maximaal 5 nog niet geactiveerde kaarten. Als een kaart geactiveerd wordt, wordt deze verplaatst en boven het spelersbord gelegd. Hier is het aantal kaarten niet begrensd.

Nu moeten nog 2 stappen worden uitgevoerd voordat de eerste ronde van het spel kan beginnen:



14) Afhankelijk van het aantal spelers, wordt van de stapels met ambachtslieden en gebouwen een aantal kaarten getrokken, zoals in de tabel hiernaast is aangegeven. De kaarten worden open op tafel gelegd.
In omgekeerde speelvolgorde (**van onder naar boven**) neemt elke speler een kaart en legt deze in 1 van de 5 uitsparingen onder zijn spelersbord. Nadat alle spelers 1 kaart hebben gekozen, leg je de niet gekozen kaart open naast de trekstapels. Dit is de aflegstapel.

15) Nu neemt elke speler in speelvolgorde (**van boven naar onderen**) een grondstof naar keuze (klein blokje) en plaatst dit op zijn draaischijf in het vak naast dobbelsteen ⚀.
Hierna neemt elke speler **2 gelijke grondstoffen** naar keuze (andere kleur dan de grondstoffen op het eerste vak) en plaatst deze op zijn draaischijf in het vak naast dobbelsteen ⚁.



Voorbeeld: Anne neemt 1 zwarte grondstof en 2 paarse grondstoffen uit de algemene voorraad en legt deze in de betreffende vakken van haar draaischijf.

Spelverloop

Het spel wordt gespeeld over 12 rondes. Elke ronde bestaat uit 4 fases:

- **Fase I:** ■ **Kaarten omdraaien en kiezen**
- **Fase II:** ■ **Dobbelstenen gooien en grondstoffen nemen**
- **Fase III:** ■ **Acties uitvoeren**
- **Fase IV:** ■ **Einde van de ronde**

Opmerking: sommige kaarten die tijdens het spel geactiveerd worden, veranderen de beschreven regels. In zulke gevallen gelden altijd de regels op de kaarten.

Opbouw en uitleg van de kaarten

De kaarten zijn onderverdeeld in **54 ambachtslieden (groen)**, **54 gebouwen (blauw)** en **24 buurtplattegronden (beige)**.

Ambachtslieden *Gebouwen* *Buurtplattegronden*

Activeringskosten

In het midden van elke kaart is een aantal grondstoffen in verschillende kleuren afgebeeld. Dit zijn de kosten om deze kaart te activeren. Na activering worden de kaarten **boven** je spelersbord gelegd.

De grondstoffen hebben verschillende kleuren. Elke grondstof heeft ook een eigen symbool. Deze symbolen staan ook op andere spelmaterialen afgebeeld.

Bruin *Grijs* *Paars* *Oranje* *Roze* *Zwart*

Moment van activering

Er zijn verschillende momenten waarop de reeds geactiveerde kaarten gebruikt kunnen worden. Dit wordt weergegeven met de volgende symbolen (rechts naast de activeringskosten afgebeeld), die in detail worden uitgelegd in het addendum.

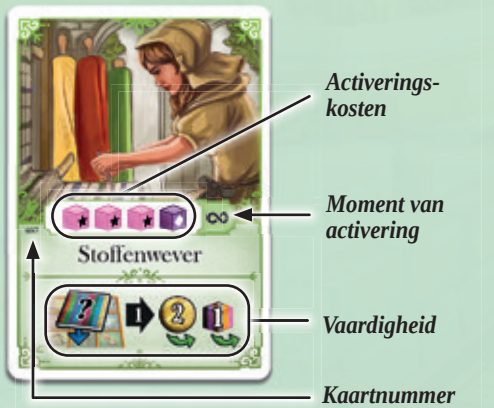
Eenmaal per ronde in fase I/II/III: **I / II / III**

Permanent: ∞

Tijdens de puntentelling:

Vaardigheid en kaartnummer

Elke geactiveerde kaart levert een speciale vaardigheid, voordeel of soms ook punten op. Deze vaardigheden en voordelen worden weergegeven door de symbolen op de onderste helft van de kaart. Elke kaart heeft een nummer en kan snel worden opgezocht in het addendum, waar de kaarten in detail worden uitgelegd.



Fase I: Kaarten omdraaien en kiezen

	2	3	4	5
	2	2		2
	1	1 (1 3 ...)	2 (2 4 ...)	2
	1	2 (1 3 ...)	1 (2 4 ...)	2

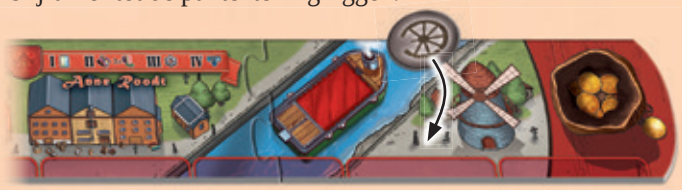
Neem een aantal kaarten afhankelijk van het aantal spelers en leg deze open op tafel.

- 2 : 2 buurtplattegronden + 1 gebouw + 1 ambachtsman
- 3 (ronde 1, 3, 5, 7, 9, 11): 2 buurtplattegronden + 1 gebouw + 2 ambachtslieden
  3 (ronde 2, 4, 6, 8, 10, 12): 2 buurtplattegronden + 2 gebouwen + 1 ambachtsman
- 4 : 2 buurtplattegronden + 2 gebouwen + 2 ambachtslieden

In speelvolgorde (Amstelstenen op de Amstel) kiezen alle spelers **1 van de kaarten** die open op tafel liggen en leggen deze in 1 van de uitsparingen onderaan hun spelersbord. Deze kaart is **nog niet actief**, maar kan in de loop van het spel geactiveerd worden. Nadat elke speler een kaart genomen heeft, worden de 2 kaarten die niet zijn gekozen op de aflegstapel gelegd.

Opmerking: als je geactiveerde kaarten hebt die je in fase I kunt gebruiken, kunnen deze 1 keer in deze fase gebruikt worden.

Belangrijk: als je tijdens het spel een kaart **onder** je spelersbord moet leggen terwijl alle 5 uitsparingen al bezet zijn, moet je 1 van de 6 kaarten afleggen op de aflegstapel en 1 **straffiche** uit de algemene voorraad nemen. Het straffiche wordt links van de windmolen op je spelersbord gelegd en blijft hier tot de puntentelling liggen.



Voorbeeld:
Anne kiest een ambachtsman en legt deze onder haar spelersbord. Ze heeft nu nog 3 uitsparingen voor 3 niet-actieve kaarten.

Opmerking: spelers mogen op elk gewenst moment de kaarten van de aflegstapel bekijken.

2× Fase II: Dobbelstenen gooien en grondstoffen nemen

De startspeler gooit alle 6 dobbelstenen tegelijk. Hij plaatst ze vervolgens, voor een goed overzicht, onder de voorraad grondstoffen in dezelfde kleur, zonder de uitkomst te veranderen.

In speelvolgorde kiezen alle spelers **2 dobbelstenen.** Neem nu het **aantal grondstoffen gelijk aan het resultaat en de kleur van de dobbelsteen** uit de algemene voorraad. Plaats de grondstoffen op de draaischijf in het vak overeenkomend met het resultaat van de dobbelsteen die bij de grondstof hoort.

Opmerking: deze acties kunnen gelijktijdig worden uitgevoerd. Alle spelers kunnen tegelijk dobbelstenen kiezen en grondstoffen nemen. Als er spelers zijn die willen zien wat de andere spelers nemen voordat ze zelf beslissen, wordt de speelvolgorde aangehouden.

Belangrijk: in ronde 8–12 moeten vanwege het naderende einde van het spel de dobbelstenen met hoge resultaten naar ⚀ gedraaid worden, voordat de grondstoffen worden gekozen (zie pagina 12 Fase II: Dobbelstenen gooien).

Voorbeeld:
Anne kiest de oranje dobbelsteen met ⚀ en de bruine dobbelsteen met ⚄. Ze neemt 2 oranje grondstoffen en 5 bruine grondstoffen. Ze plaatst beide oranje grondstoffen op vak ⚀ van haar draaischijf en de 5 bruine grondstoffen op vak ⚄.

Nadat elke speler grondstoffen heeft genomen en op zijn draaischijf heeft geplaatst, draai je je draaischijf **1 vak met de wijzers van de klok mee**. De grondstoffen die nu in het vak met de pijl liggen (die hiervoor in vak ⊡ lagen), neem je van de draaischijf en zijn nu als persoonlijke voorraad grondstoffen beschikbaar. Als je een grondstof op je spelersbord hebt liggen, voeg je deze toe aan je persoonlijke voorraad. Hiermee kun je in de volgende fase verschillende acties uitvoeren. Alle grondstoffen die nog in de andere vakken op de draaischijf liggen, kunnen in deze ronde niet gebruikt worden.

!/ Belangrijk: als er na het draaien geen grondstoffen in het vak met de pijl liggen, moet je **een straffiche** uit de voorraad nemen en links van de windmolen op je spelersbord plaatsen. In je beurt mag je in fase III nog steeds geactiveerde kaarten gebruiken, om zo mogelijk grondstoffen te ontvangen voor je persoonlijke voorraad die je direct kunt gebruiken. Ook kun je de actie "Aanzien kopen" uitvoeren, omdat voor deze actie geen grondstoffen nodig zijn.

Voorbeeld:
Anne draait het binnenste gedeelte van haar draaischijf 1 vak naar rechts. Hierdoor komt de zwarte grondstof in het vak met de pijl terecht. Deze grondstof is nu beschikbaar in haar persoonlijke voorraad.

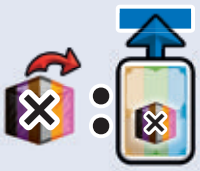
Opmerking: als je geactiveerde kaarten bezit die je in fase II kunt gebruiken, kunnen deze 1 keer in deze fase gebruikt worden.

Fase III: Acties uitvoeren

Tijdens deze fase maak je gebruik van je persoonlijke voorraad grondstoffen. Probeer alle grondstoffen te gebruiken. Aan het einde van de ronde (fase IV) mag slechts 1 grondstof (waarde 1), worden meegenomen naar de volgende ronde. Leg de overgebleven grondstoffen terug in de algemene voorraad. Als je geen actie (meer) kunt of wilt uitvoeren, moet je passen.

Opmerking: je mag als tijdelijke opslag 1 grondstof op het magazijn op je spelersbord plaatsen. Deze grondstof hoort bij de voorraad voor de volgende ronde.

Elke speler voert in speelvolgorde (Amstelstenen op de Amstel) de volgende acties uit, in elke gewenste combinatie en volgorde:



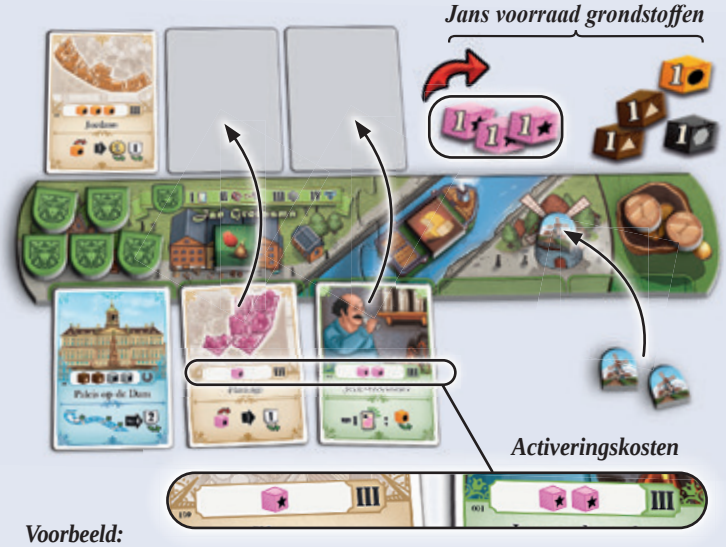
Kaarten activeren
(let op de kleuren van de grondstoffen)

Kaarten in de uitsparingen onderaan je spelersbord zijn niet actief en moeten eerst geactiveerd worden om ze te kunnen gebruiken. Om een kaart te activeren moet je de activeringskosten betalen. Neem de grondstoffen uit je persoonlijke voorraad en leg ze terug in de algemene voorraad. Verplaats nu de kaart van onder je spelersbord naar boven je spelersbord. Vanaf nu is de kaart geactiveerd en kan deze de rest van het spel gebruikt worden, inclusief de beurt waarin de kaart geactiveerd is.

Neem een actiefiche na het activeren van elke kaart die 1x per beurt gebruikt mag worden (I / II / III) en plaats dit op je windmolen. Hiermee heb je een goed overzicht hoeveel van deze kaarten je in jouw beurt nog kunt gebruiken.

Je mag in dezelfde beurt meerdere kaarten activeren en je mag tussendoor andere acties uitvoeren.

Opmerking: er is geen limiet aan het aantal kaarten dat boven je spelersbord mag liggen.



Voorbeeld:
Jan betaalt 3 roze grondstoffen om 2 kaarten te activeren. Hij legt de grondstoffen terug in de algemene voorraad en verplaatst een ambachtsman en een buurtplattegrond naar de bovenkant van zijn spelersbord. Vervolgens neemt hij 2 actiefiches uit de voorraad en legt deze op zijn windmolen.

Opmerking: op pagina 6 wordt de opbouw van de kaarten uitgelegd en welke basisregels er gelden voor het gebruik van de kaarten.

Geactiveerde kaarten gebruiken
(actiefiches plaatsen)

In je beurt mag je 1 of meer reeds geactiveerde kaarten, met het moment van activering "III" of "∞", in elke gewenste volgorde gebruiken. Tussendoor mag je andere acties uitvoeren. **Een kaart met moment van activering "III" mag slechts 1 keer per ronde gebruikt worden** en er moet na gebruik een actiefiche van je windmolen op worden geplaatst. Op een kaart met "∞" wordt nooit een actiefiche geplaatst.

Opmerking: er zijn kaarten met het moment van activering "I" of "II". Deze kaarten kunnen alleen in de betreffende fase gebruikt worden en hierop moet na gebruik ook een actiefiche worden geplaatst.

Voorbeeld:
Jan gebruikt de kaart "Jeneverbrander" omdat hij een actieve roze buurtplattegrond heeft. Hij ontvangt 1 oranje grondstof en plaatst een actiefiche van zijn windmolen op de gebruikte kaart.

Een huizenblok in bezit nemen
(let op de kleuren van de grondstoffen)

Je kunt 1 keer per beurt een huizenblok in bezit nemen. Als je dit doet, moet je het afgebeelde aantal grondstoffen in de kleur van het huizenblok uit je persoonlijke voorraad terugleggen in de algemene voorraad.

Wissel vervolgens het goederenfiche op het huizenblok om voor een eigendomsfiche. Plaats het goederenfiche goed zichtbaar voor alle spelers in de tijdelijke opslag in het pakhuis op je spelersbord. Dit betekent dat het goederenfiche wel in je bezit is, maar nog niet aan boord van je vrachtschip geladen is. Er is geen limiet aan het aantal goederenfiches in de tijdelijke opslag.

Een huizenblok dat door een speler in bezit genomen is, kan niet meer van eigenaar veranderen. Huizenblokken van een speler hoeven niet aan elkaar te grenzen, maar het levert meestal wel voordelen op om meerdere aangrenzende huizenblokken te hebben.

Opmerking: de grootste groep aangrenzende huizenblokken (te herkennen aan je eigendomsfiches), levert tijdens de puntentelling extra punten op. Huizenblokken grenzen aan elkaar als ze door **bruggen met elkaar verbonden zijn.**

Voorbeeld:
Marijke wil een roze huizenblok in bezit nemen. Dit kost 2 roze grondstoffen. Ze legt deze grondstoffen uit haar persoonlijke voorraad terug in de algemene voorraad. Het goederenfiche (meubels) plaatst ze in de tijdelijke opslag op haar spelersbord. Ze plaatst 1 van haar eigendomsfiches op het huizenblok.

Goederen in het vrachtschip laden

In je beurt mag je 1 of meer goederen uit je tijdelijke opslag in je vrachtschip laden door het goederenfiche naar het vrachtschipveld op je spelersbord te verplaatsen. De goederen zijn nu aan boord van je schip.

Belangrijk: om deze actie uit te voeren, moet je vrachtschip in de haven liggen op 1 van de 7 velden waarop een kraansymbool is afgebeeld (steigers).

Als de goederen aan boord van het vrachtschip zijn, mag het schip naar de ankerplaats (herkenbaar aan het afgebeelde ankersymbool) van het overeenkomende pakhuis varen en kunnen de goederen gelost worden. Op de pakhuizen staat aangegeven welke goederen daar geaccepteerd worden. Er is geen limiet aan het aantal goederen dat je mag vervoeren met je vrachtschip.

Voorbeeld:
Anne heeft 2 goederen in de tijdelijke opslag op haar spelersbord. Omdat haar vrachtschip aan een steiger bij de dokwerkers ligt, mag ze de goederen in haar schip laden door de goederenfiches naar het vrachtschipveld te verplaatsen.

Het vrachtschip verplaatsen
(de kleuren van de grondstoffen zijn niet van belang)

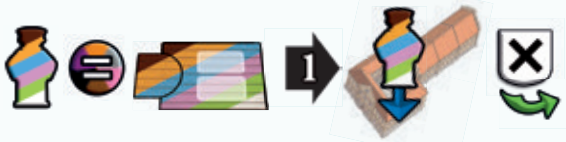
Je vrachtschip staat aan het begin van het spel op het startveld in de haven. In je beurt mag je je vrachtschip zo vaak en zo ver als je wilt over de watervelden verplaatsen. Het schip mag hierbij ook van richting veranderen en over de ankerplaatsen bij de grote en kleine pakhuizen of de steigers bij de dokwerkers verplaatst worden. Het startveld in de haven telt hierbij ook als een steiger (herkenbaar aan het kraansymbool).

Elke verplaatsing over 1 van deze velden in de haven kost **1 grondstof** naar keuze uit je persoonlijke voorraad. Leg de grondstoffen terug in de algemene voorraad. Op elk veld mogen meerdere vrachtschepen staan.

Voorbeeld:
Anne betaalt 3 grondstoffen en verplaatst haar vrachtschip via het grote pakhuis met tulpenbollen over het waterveld naar de gele steiger bij de dokwerkers.

Als je vrachtschip aan een steiger ligt waar 1 of 2 dokwerkers staan, mag je **1 dokwerker** aan boord nemen en vervoeren. Je plaatst de dokwerker op het vrachtschipveld van je spelersbord en je ontvangt **1 gulden**. Op het vrachtschip is plaats voor maximaal 2 dokwerkers tegelijk.

Voorbeeld:
Anne neemt de roze dokwerker en plaatst deze op het vrachtschipveld op haar spelersbord. Ze ontvangt 1 gulden en legt deze op de geldbuidel.



Als je een dokwerker naar de steiger in de overeenkomende kleur hebt vervoerd, ontvang je punten. Plaats de dokwerker niet op de steiger, maar op het bovenste vrije veld van het depot op het speelbord. Op de eerste 3 velden mag 1 dokwerker per veld staan, op het onderste grote veld is plaats voor alle overige dokwerkers. Voor elke geplaatste dokwerker ontvang je **direct** het aangegeven aantal punten.

Voorbeeld:
in de loop van het spel arriveert Anne met haar schip bij de roze steiger. Ze is de tweede speler die een dokwerker in het depot plaatst. Ze plaatst de roze dokwerker op het tweede veld van boven en ontvangt 7 punten.

Voor elke soort goederen is er een speciaal groot **pakhuis** in de haven van Amsterdam. Dit wordt aangegeven met het betreffende goederensymbool op de ankerplaats. Als je schip aan een ankerplaats ligt waarvan je 1 of meer goederen aan boord hebt, mag je deze afleveren en ontvang je direct de afgebeelde punten. Begin op het dak met de meeste punten. Er kunnen maximaal 3 goederen van de betreffende soort in een groot pakhuis worden opgeslagen.

Voorbeeld:
het vrachtschip van Anne komt aan bij het bierpakhuis. Ze neemt het overeenkomende goederenfiche uit haar vrachtschip en legt dit op het dak van het pakhuis op het meest rechtse veld. Ze ontvangt 4 punten.

Opmerking: goederen afleveren kost geen extra grondstoffen.

Op de **4 kleine pakhuizen** staat een "?". Hier kan ieder soort goederen afgeleverd worden. Er is hier echter slechts plaats voor 1 goederenfiche. Voor de afgeleverde goederen ontvang je direct het aangegeven aantal punten.

Voor het afleveren van goederen in ronde 1–7 ontvang je een bonus voor "snelle levering" (zie pagina 12).

De zwarte markt
(een alternatief voor de tijdelijke opslag op je spelersbord)

Een goederenfiche dat van een huizenblok genomen is, hoeft niet verplicht op de **tijdelijke opslag** op je spelersbord geplaatst te worden. In plaats daarvan mag je het **direct** na het ontvangen (en ook alleen dan), op het overeenkomende veld van de **zwarte markt** verkopen, als dit nog vrij is. Je **ontvangt** hiervoor 1 grondstof naar keuze **of** 2 gulden uit de algemene voorraad.

Elk van de 9 verschillende soorten goederen kan slechts 1 keer op de zwarte markt worden verkocht. Als op het betreffende veld al een goederenfiche ligt, kan deze soort goederen niet meer op de zwarte markt worden verkocht.

Voorbeeld:
Marijke heeft een huizenblok in bezit genomen. Ze verkoopt het hierbij ontvangen goederenfiche (koffie) op de zwarte markt. Ze kiest ervoor om 2 gulden te ontvangen.

Vooruitgaan op de Amstel
(de kleuren van de grondstoffen zijn niet van belang)

1 keer per beurt mag je jouw Amstelsteen op de Amstel zoveel velden vooruit verplaatsen als je wilt. Voor het **eerste veld** dat je vooruitgaat moet je **1 grondstof** naar keuze uit je persoonlijke voorraad betalen.

Als je in je beurt meerdere velden vooruit wilt verplaatsen, moet je voor elk **extra veld 2 grondstoffen** naar keuze uit je persoonlijke voorraad betalen. Als je Amstelsteen eindigt op een veld dat al bezet is, plaats je jouw Amstelsteen bovenop de andere Amstelsteen (of stenen).

	1	3	5	7	[+2]
	1	2	3	4	[+1]

Opmerking: als je onder een brug over de Amstel doorvaart, ontvang je direct de daarop afgebeelde punten.

Voorbeeld:
Jan betaalt 3 grondstoffen en verplaatst 2 velden vooruit op de Amstel.

Hij passeert hierbij een brug en ontvangt direct 4 punten.

Het laatste veld:

De speler die als eerste het laatste veld van de Amstel (de havenmonding) bereikt, plaatst zijn Amstelsteen op veld 1. De volgende speler plaatst zijn Amstelsteen op veld 2 enz. Hierdoor ligt de speelvolgorde, voor alle spelers met hun Amstelsteen op het laatste veld, nu vast voor de rest van het spel. Elke speler die het laatste veld van de Amstel bereikt, ontvangt direct 10 punten.

Prestige kopen op de markt
(je hebt guldens nodig)

1 keer per beurt mag je de huidige markttegel die openligt op het rondebord gebruiken. De speler die het gevraagde bedrag (in guldens) betaalt, ontvangt direct het aangegeven aantal punten plus de aanvullende voordelen.

Let op: de tegel mag slechts 1 keer gebruikt worden en kan niet, door het meermaals betalen van het benodigde aantal guldens, "vermenigvuldigd" worden.

Een uitleg van alle markttegels is terug te vinden in het addendum.

Voorbeeld:
Marijke betaalt 1 gulden om de huidige markttegel te gebruiken. Ze ontvangt 1 punt en verplaatst haar roeiboot 1 veld vooruit op het puntenspoor. Ook verplaatst ze 2 velden vooruit op de Amstel.

■ Fase IV: Einde van de ronde

- Als je nog ongebruikte grondstoffen in je persoonlijke voorraad hebt, leg je deze allemaal (op 1 na) terug in de algemene voorraad. De niet afgelegde grondstof mag in het kleine pakhuis op het spelersbord worden bewaard en wordt in de volgende ronde weer aan je persoonlijke voorraad toegevoegd.
- Leg de **actiefiches** van de gebruikte kaarten (I, II, III) terug op de windmolen op je spelersbord.
- Schuif de **rondeteller** op het rondebord naar **het volgende veld.**
- Draai een nieuwe **markttegel** om en leg deze open op de markttegel van de vorige ronde.

Opmerking: in de laatste ronde van het spel wordt fase IV overgeslagen.

Aanvullende regels

Ronde 1 t/m 7 – Snelle levering:

Als het je lukt om in ronde 1 – 7 goederen te bezorgen, ontvang je punten voor een "snelle levering". In ronde 1 ontvang je 7 punten voor elk goederenfiche dat wordt bezorgd, in ronde 2 zijn dat 6 punten enz. tot uiteindelijk 1 punt in ronde 7 voor elk bezorgd goederenfiche.

Tel de punten voor de snelle levering op bij de punten die je ontvangt bij het afleveren van goederen.

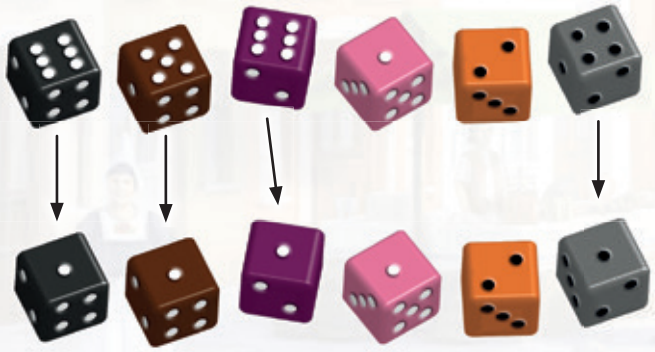
Opmerking: de extra punten staan als geheugensteun op het rondebord afgebeeld.

Voorbeeld:
het is de 4e ronde: het vrachtschip van Jan arriveert bij het kaaspakhuis. Hij plaatst het goederenfiche op het dak van het pakhuis en ontvangt hiervoor 6 punten. Voor de snelle levering ontvangt hij 4 punten, in totaal dus 10 punten.

Fase II: Dobbelstenen gooien

Vanaf ronde 8 worden steeds minder hoge gegooide resultaten gebruikt, omdat anders de grondstoffen het laatste veld met de pijl op de draaischijf niet meer bereiken. Daarom worden aan het begin van ronde 8 alle gegooide dobbelstenen met een ⚅ direct naar ⚀ gedraaid, aan het begin van ronde 9 alle ⚄ en ⚅ enz. tot uiteindelijk in ronde 12 alle dobbelstenen automatisch naar ⚀ gedraaid worden.

Opmerking: de dobbelstenen die per ronde naar ⚀ gedraaid worden, staan als geheugensteun op het rondebord afgebeeld.



Voorbeeld:
het is de 10e ronde: er worden 2 ⚅, 1 ⚄ en 1 ⚃ gegooid. Deze dobbelstenen worden naar ⚀ gedraaid.

Aantal spelmaterialen

Voor de meeste spelmaterialen, zoals grondstoffen, eigendomsfiches of guldens, is er geen limiet. In het uitzonderlijke geval dat er ergens onvoldoende van is, kunnen de "x5" vermenigvuldigingsfiches gebruikt worden of kan er iets anders ter vervanging gebruikt worden.

Einde van het spel en puntentelling

Het spel eindigt na de 12e ronde, waarin fase IV wordt overgeslagen.
Spelers die nu nog kaarten onder hun spelersbord hebben liggen, krijgen **1 straffiche per kaart**.

Hierna volgt de puntentelling:

1) Straffiches:

Je verliest voor het eerste straffiche dat je bezit 3 punten, voor het tweede straffiche 5 punten en vanaf het derde straffiche telkens 7 punten. Verplaats de roeiboot op het puntenspoor achteruit.

Voorbeeld:
Marijke heeft 4 straffiches. Ze verliest 22 punten en verplaatst haar roeiboot 22 velden achteruit.

2) Kaarten:

Ontvang punten voor kaarten met een lauwerkrans

Voorbeeld:
Marijke heeft tijdens de puntentelling 5 actieve kaarten, 3 hiervan hebben een lauwerkrans en leveren punten op aan het einde van het spel. Ze ontvangt de volgende punten:
007: 2 punten per verschillende soort ambachtslieden (in totaal 6 punten)
011: 1 punt per dokwerker in het depot (in totaal 7 punten)
086: 2 punten per actieve kaart met een lauwerkrans (in totaal 6 punten)

3) De stad:

Elke speler telt zijn grootste aaneengesloten gebied in de stad (onafhankelijk van buurtgrenzen) en ontvangt 3 punten per eigendomsfiche in dit gebied.

Voorbeeld:
Het grootste aaneengesloten gebied van Marijke (geel) heeft 6 eigendomsfiches. Ze ontvangt hiervoor 18 punten.

4) Buurten:

Elk buurtfiche dat open naast het speelbord ligt, wordt afzonderlijk geteld. Wie de meeste eigendomsfiches heeft in de betreffende buurt, ontvangt punten zoals hiernaast aangegeven in de tabel.

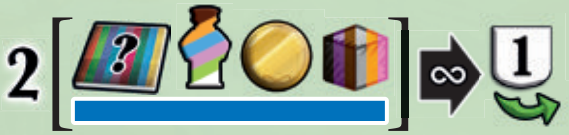
	1	2	3
2	5	–	–
3	5	2	–
4	8	5	2

Bij een gelijke stand worden de punten van de betreffende plaatsen opgeteld en gedeeld (indien nodig naar beneden afgerond).

Voorbeeld:
Plantage (roze):
Er is een gelijke stand tussen Anne (rood) en Jan (groen). De punten voor de eerste en de tweede plaats worden daarom opgeteld (5 + 2), gedeeld en naar beneden afgerond. Ze ontvangen elk 3 punten.
Jordaan (oranje):
Jan (groen) heeft met 3 eigendomsfiches de eerste plaats en ontvangt 5 punten. Anne (rood) heeft met 2 eigendomsfiches de tweede plaats en ze ontvangt 2 punten.

5) Overgebleven goederen, dokwerkers, guldens en grondstoffen:

Voor elke 2 van deze spelmaterialen die zijn overgebleven op je spelersbord ontvang je 1 punt.



Voorbeeld: Marijke heeft 12 overgebleven spelmaterialen (4 grondstoffen, 2 goederen, 1 dokwerker en 5 guldens). Ze ontvangt 6 punten.

De speler met de meeste punten is de **winnaar** van het spel. Bij een gelijke stand wint de gelijkspelende speler die het verst is op de Amstel.

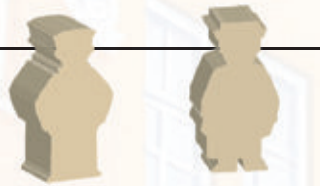
Opmerking: zodra je ***Amsterdam*** een aantal keer hebt gespeeld, kun je met 1 of meer uitbreidingen spelen (in een combinatie naar keuze).

Uitbreiding 1: Gespecialiseerde arbeiders

In deze uitbreiding komen 2 neutrale figuren in het spel die je voordelen opleveren, maar ook betaald moeten worden. Hieronder worden de aanpassingen ten opzichte van een standaardspel beschreven.

Spelmateriaal:

- **1 opzichter**
- **1 deurwaarder**



Opzichter *Deurwaarder*

Voorbereiding:

De laatste speler in speelvolgorde (op de amstel), plaatst de **opzichter** op een **klein pakhuis** naar keuze.

De op een na laatste speler in speelvolgorde (op de amstel), plaatst de **deurwaarder** op een **huizenblok**, waarvan de **kosten 2 grondstoffen** zijn naar keuze.

Spelverloop Opzichter:

Voordeel:
Alle goederen die in een groot of klein pakhuis waar de opzichter staat afgeleverd worden, leveren **2 extra punten** op.

Verplaatsen:
Als je minstens 1 goederenfiche hebt afgeleverd in een groot of klein pakhuis waar de opzichter staat, verplaats je aan het einde van je beurt de opzichter over de watervelden naar de ankerplaats van het eerstvolgende beschikbare grote of kleine pakhuis. Omdat in een groot pakhuis 3 goederen afgeleverd kunnen worden, kan de opzichter hetzelfde grote pakhuis tijdens het spel meerdere keren bezoeken. Als alle grote en kleine pakhuizen compleet met goederen zijn gevuld, wordt de opzichter uit het spel genomen.

Voorbeeld:
Jan levert bij het kleine pakhuis, waar de opzichter nu staat, tulpenbollen af. Hij ontvangt hiervoor, naast de 5 punten voor het pakhuis, ook 2 extra punten voor de opzichter. Daarna verplaatst hij de opzichter naar het volgende pakhuis: 2 velden verderop is het pakhuis voor kant.

Spelverloop Deurwaarder:

Voordeel:
Als je een huizenblok in bezit neemt waar de deurwaarder op staat, kost dit **1 grondstof** van de gevraagde kleur minder.

Verplaatsen:
Als je een huizenblok in bezit hebt genomen waar de deurwaarder op staat, verplaats je hem aan het einde van je beurt naar een aangrenzend huizenblok naar keuze, dat door een brug is verbonden en nog niet in bezit is genomen. Als alle aangrenzende huizenblokken van een eigendomsfiche zijn voorzien, gaat de deurwaarder nog een brug verder. Als alle huizenblokken van een eigendomsfiche zijn voorzien, wordt de deurwaarder uit het spel genomen.

Voorbeeld:
Anne neemt een huizenblok waarop de deurwaarder staat in bezit: hierdoor hoeft ze nu maar 1 grijze grondstof in de algemene voorraad terug te leggen. Daarna verplaatst ze de deurwaarder via een brug naar het aangrenzende huizenblok aan de rechterkant, met het goederenfiche "jenever".

Uitbreiding 2: Geheime opdrachten

In deze uitbreiding krijg je aan het begin van het spel geheime opdrachten die in de loop van het spel uitgevoerd kunnen worden. Dit levert tijdens de puntentelling extra punten op.

Spelmateriaal:

- **42 opdrachten**

Voorbereiding:

Elke speler krijgt **3 geheime opdrachten** die hij bekijkt en daarna gedekt naast zijn spelersbord legt.

Opmerking: als je graag met meer geheime opdrachten speelt, kun je het spel beginnen met 5 opdrachten per speler. Als je een spel graag met meer informatie speelt, kun je ook met 1 of 2 open opdrachten spelen.

Spelverloop:

Tijdens het spel moet je de opdrachten die op de kaarten zijn afgebeeld proberen uit te voeren.

Einde van het spel:

Voor elke uitgevoerde opdracht ontvang je tijdens de **puntentelling** het afgebeelde aantal punten.

De opdrachten worden in het addendum uitgelegd.

Voorbeeld:
zoals op de opdracht is aangegeven, zijn 3 goederen (bier) afgeleverd in het bijbehorende pakhuis – het is hierbij niet van belang WIE de goederen afgeleverd heeft!

In een spel met 2 spelers is deze opdracht aan het einde van het spel 7 punten waard, bij 3 spelers 6 punten en bij 4 spelers 5 punten.

Uitbreiding 3: Handelaar op de zwarte markt

Met deze uitbreiding ontvang je op de zwarte markt een dubbele opbrengst.

Spelmateriaal:

- **1 Stefan Feldfiguur (handelaar op de zwarte markt)**

Voorbereiding:

De startspeler plaatst de handelaar op de **zwarte markt op een goederenveld naar keuze.**

Spelverloop:

Voordeel:
Als je een goederenfiche verkoopt op een veld van de zwarte markt waar de handelaar op staat, ontvang je **zowel 1 grondstof naar keuze als 2 gulden.**

Verplaatsen:
Als je een goederenfiche verkocht hebt op een veld van de zwarte markt waar de handelaar op staat, verplaats je de handelaar aan het einde van de beurt naar een aangrenzend vrij veld (ook diagonaal). Als alle aangrenzende velden al bezet zijn, gaat de handelaar nog een veld verder. Als alle velden van de zwarte markt voorzien zijn van een goederenfiche, wordt de handelaar uit het spel genomen.

Voorbeeld:
Marijke verkoopt een goederenfiche (koffie) op de zwarte markt. Omdat de handelaar op dit veld staat, ontvangt ze 2 gulden en 1 grondstof naar keuze uit de algemene voorraad. Vervolgens verplaatst ze de handelaar naar het diagonaal aangrenzende veld met kristal.

Uitbreiding 4: Extra markttegels

In deze uitbreiding komen speciale markttegels in het spel die voordelen opleveren.

Spelmateriaal:

- **8 markttegels** in de categorie C (met "C_A" en "C_B" aangeduid)

Voorbereiding:

De nieuwe markttegels kunnen op 2 manieren in het spel komen:

- Je kunt alle markttegels "B" uit het spel nemen en vervangen door de markttegels "C".
- We adviseren: kies willekeurig 1 markttegel "C_A 1 – 4" en leg deze ongezien terug in de doos. Hierna worden de overgebleven markttegels "C_A" met 3 markttegels "A" geschud. Doe hetzelfde met de markttegels "C_B 1 – 4" en markttegels "B". Vorm een stapel waarbij de 6 markttegels "A" en "C_A" bovenop liggen.
- Bij een kort spel van 10 rondes worden van "C_A" en "C_B" elk 2 tegels ongezien in de doos teruggelegd.

De markttegels "C_A" en "C_B" worden in het addendum in detail uitgelegd.

Solovariant

In het solospel speel je tegen een auTOMatische tegenstander (hierna TOM genoemd), die door de dobbelstenen bestuurd wordt. Er wordt gespeeld zonder uitbreidingen.

Voorbereiding:

Bereid het spel voor zoals in een spel met 2 spelers, met de volgende aanpassingen:

- Van elke kleur wordt maar 1 dokwerker in de stoffen zak gestopt en op elke steiger wordt maar 1 willekeurige dokwerker geplaatst.
- TOM krijgt niet al het spelmateriaal dat jij krijgt: plaats voor TOM een **roeiboot**, in een kleur van jouw keuze, op veld "0" van het puntenspoor. Hij krijgt ook een **Amstelsteen** in dezelfde kleur. De volgorde op de Amstel wordt op de gebruikelijke manier bepaald. Leg ook de **eigendomsfiches** in TOMs kleur klaar. TOM krijgt geen gulden als startkapitaal.

Spelverloop:

Elke ronde bestaat zoals gewoonlijk uit 4 fasen.

Fase 1: Kaarten omdraaien en kiezen

Als TOM de startspeler is, verwijder je direct na het neerleggen van de kaarten voor 2 spelers, de kaart met de laagste grondstofkosten (het benodigde aantal grondstoffen). Als je uit meerdere kaarten kunt kiezen en hier een buurtplattegrond bij is, wordt deze verwijderd. Bij 2 buurtplattegronden kies je zelf. Als er gekozen moet worden tussen een ambachtsman en een gebouw, wordt het gebouw verwijderd. Hierna mag je jouw eigen kaart voor deze ronde kiezen.

Als jij de startspeler bent, worden er geen kaarten verwijderd en kun je kiezen uit alle 4 kaarten. Daarna worden de overgebleven 2 of 3 kaarten op de aflegstapel gelegd.

! **Belangrijk:** hierna handel je voor TOM **fase II en III direct achter elkaar af**. Pas hierna draai je in ronde 8 – 12 de hoog gegooide dobbelstenen naar ⚀, voordat je zelf fase II en III op de gebruikelijke manier uitvoert.

Opmerking:
in de volgende voorbeelden hebben we voor TOM de spelerskleur TOMatenrood gekozen.

Voorbeeld:
TOM heeft de leiding op de Amstel. Daarom verwijder je 1 van de kaarten. Omdat er 2 kaarten zijn met de laagste kosten van 2 grondstoffen, wordt de buurtplattegrond "Haarlemmerbuurt" verwijderd.

Fase II: Dobbelstenen gooien en grondstoffen nemen

Gooi op de gebruikelijke manier alle 6 dobbelstenen. Voor elke gegooide ⚀ verplaatst TOM een veld vooruit op de Amstel. Hierbij ontvangt TOM bij het passeren van een brug de afgebeelde punten.

Als bij het dobbelen 3 keer of meer hetzelfde getal wordt gegooid, plaatst TOM een dokwerker in het depot. Hij ontvangt de afgebeelde punten en een gulden. Het resultaat van de dobbelsteen bepaalt welke dokwerker van de betreffende steiger in het depot geplaatst wordt:

⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
Lichtblauw	*Wit*	*Goudgeel*	*Roodbruin*	*Lichtroze*	*Lichtgroen*

Als hetzelfde getal in de loop van het spel nog een keer minstens 3 keer gegooid wordt, gebeurt er niets.

Fase III: Acties uitvoeren

TOM neemt voor elke gegooide ⚅ een huizenblok in bezit. Hierbij bepaalt de kleur van de dobbelsteen de betreffende buurt. Hij neemt in deze buurt het huizenblok met de laagste kosten in bezit. Als er meerdere keuzes zijn, heeft een huizenblok dat direct grenst aan een huizenblok waar hij al een eigendomsfiche heeft liggen, de voorkeur. Als ook hier meerdere keuzes zijn, wordt het meest linkse huizenblok gekozen.

Neem het goederenfiche van het huizenblok en plaats hier een eigendomsfiche van TOM op. Het goederenfiche verkoopt TOM voor 2 gulden op de zwarte markt. Leg dit naast zijn nog niet gebruikte eigendomsfiches. Als het betreffende veld op de zwarte markt al bezet is, levert TOM het goederenfiche direct af in de haven bij het bijbehorende grote pakhuis, voor de hoogst mogelijke punten. Indien van toepassing ontvangt hij ook de bonus voor “snelle levering”. Verplaats zijn roeiboot het aantal velden vooruit op het puntenspoor.

Controleer vervolgens of TOM de huidige markttegel kan betalen. Als dit het geval is, betaalt hij de vereiste guldens en ontvangt hij de punten en mag hij eventueel op de Amstel vooruit verplaatsen. Hij ontvangt geen andere voordelen. Als hij de markttegel niet kan betalen, ontvangt hij in plaats daarvan een gulden uit de algemene voorraad.

Hierna draai je, indien nodig in ronde 8 – 12, de dobbelstenen naar ⚀ en voer je zelf op de gebruikelijke manier fase II en III uit.

Fase IV: Einde van de ronde

Er zijn geen wijzigingen ten opzichte van een spel met meerdere spelers.

Einde van het spel en puntentelling:

Omdat TOM **geen kaarten en straffiches** kan ontvangen, krijgt hij ook geen minpunten voor de **straffiches** en geen punten voor de **kaarten.**

Tijdens de puntentelling voor de stad ontvangt hij wel punten voor zijn grootste aaneengesloten gebied. Ook tijdens de puntentelling voor buurten kan hij punten ontvangen. Ten slotte ontvangt hij ook nog **1 punt per 2 overgebleven guldens**.

Jij ontvangt punten zoals beschreven voor een spel met meerdere spelers. Als je meer punten hebt dan TOM, heb je gewonnen. Als dat niet het geval is, probeer het dan gewoon nog een keer!

Voorbeeld:
voor een gegooide ⚀ verplaatst TOM een veld vooruit op de Amstel. Hierbij passeert hij een brug en hij ontvangt hiervoor 2 punten.

Voorbeeld:
met de paarse en zwarte dobbelsteen is een ⚅ gegooid. TOM mag in beide gekleurde buurten een huizenblok in bezit nemen: bij zwart neemt hij het huizenblok met de laagste kosten (2 grondstoffen) en ontvangt hiervoor een goederenfiche (kant), dat op de zwarte markt al eerder is verkocht. Hij levert het daarom af bij het grote pakhuis en ontvangt hiervoor 5 punten. Bij paars zijn er meerdere vrije huizenblokken met gelijke kosten: hier neemt hij het huizenblok dat grenst aan een door hem geplaatst eigendomsfiche. Hij ontvangt een goederenfiche (bier) en verkoopt dit op de zwarte markt voor 2 gulden.

Voorbeeld:
TOM kan voor 2 gulden de huidige markttegel gebruiken en ontvangt 2 punten. Hij ontvangt geen grondstof.

Voorbeeld:
TOMs grootste aaneengesloten gebied heeft 4 eigendomsfiches: hij ontvangt hiervoor 12 punten. In de buurt Burgwallen (bruin) heeft TOM 2 eigendomsfiches en jij hebt er 3. Jij ontvangt 5 punten en TOM ontvangt niets.